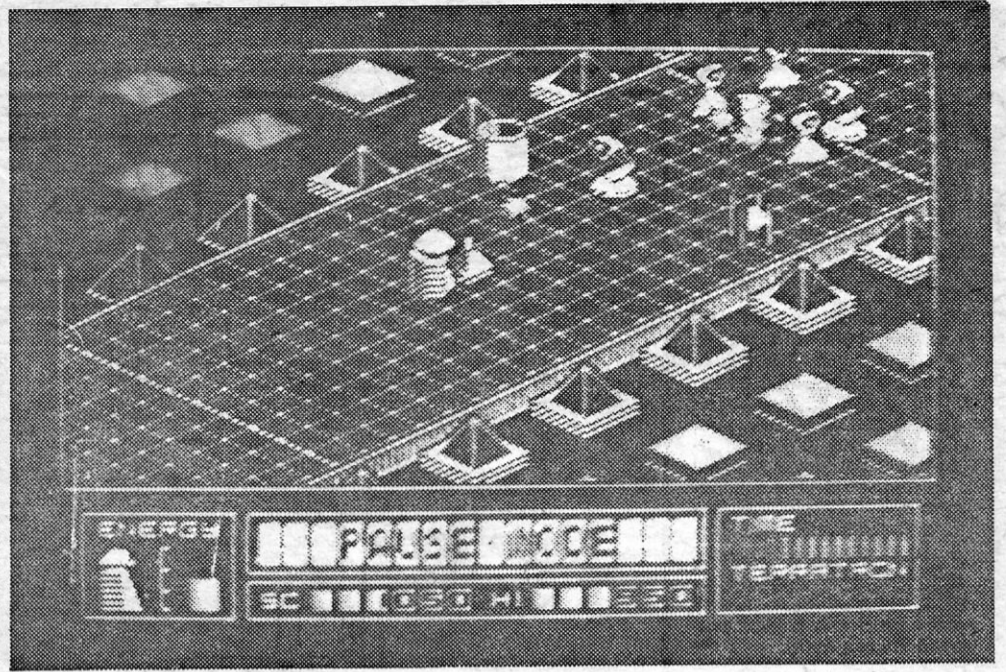
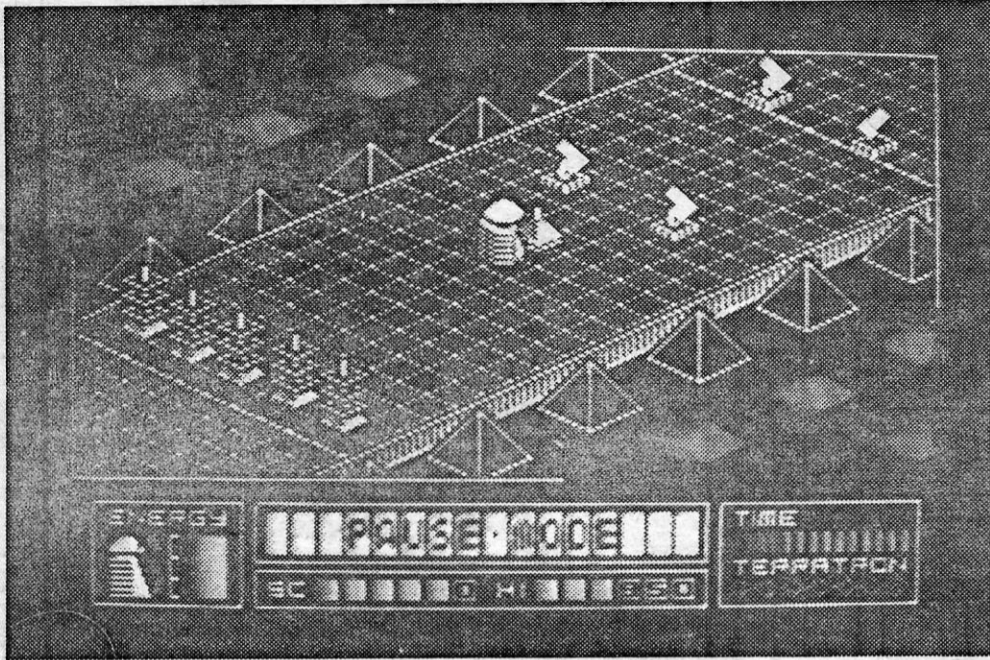


VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



TÍTULO: Alien Highway (Encounter 2)

MÁQUINA: Spectrum

Os leitores devem estar lembrados do excelente jogo que era *Highway Encounter*, da Vortex. Nele, controlávamos um droide, o *Vorton*, que conduzia uma arma especial, o *Lasertron*, ao longo de uma estrada, até atingir o fim, onde aterrara uma nave alienígena, que tínhamos de destruir.

O «écran», com gráficos em 3D, dava uma visão oblíqua da estrada, pejada de obstáculos e de estranhos extraterrestres, e a condução do jogo exigia uma bem elaborada estratégia, que nos forçava a avançar como frequência, deixando para trás o *Lasertron*, de forma a desimpedir o caminho, para depois voltarmos a recolhê-lo.

Nesta continuação de *Highway Encounter*, o objectivo é, de igual forma, a destruição dos invasores, mas

NOVA AVENTURA NA AUTO-ESTRADA

Alien Highway tem outras particularidades, para além de diferenças de cenário, embora mantenha (ou tenha até melhorado) a óptima qualidade dos gráficos. Para começar, o *Vorton* está sozinho, quando no primeiro jogo levava atrás de si os seus substitutos, e consegue vidas extra em contacto com regeneradores, que encontra ao longo do caminho. Pode libertar-se dos inimigos, que são numerosos e mais perigosos que no primeiro jogo, disparando o seu *laser*, mas isto não é suficiente, como em breve se verifica, quando começamos a jogar, tentando, ao mesmo tempo, empurrar o *Lasertron*, rodear obstáculos e carregar no «gatilho». A solução, tal como

anteriormente, é largar o *Lasertron* nas alturas propícias e ir à frente ver o que nos aguarda. Os comandos são simples (avançar, parar, rodar para a esquerda ou direita e disparar), obedecem bem, e o jogo coloca um desafio crescente, tornando-se mais difícil à medida que progredimos na estrada.

GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS: (1-10): 10
DIFICULDADE: Crescente
CONSELHO: Não perder

À PAULADA E A PONTAPÉ

TÍTULO: Sai Combat

MÁQUINA: Spectrum

As artes marciais são numerosas e as editoras de jogos de computador têm ainda muito por onde inspirar-se, depois de explorarem devidamente o filão do *karaté* e *kung-fu*. E, a prová-lo, está este programa da *Mirrorsoft*, que foi buscar o nome a uma variante do *karaté*, praticada no Japão há vários séculos.

Sai, em japonês, é o nome do pau que os oponentes usam (na verdade, é ligeiramente curvo e não direito, como nesta simulação), e pode ser aplicado na defesa e no ataque, neste último caso atingindo o adversário em diversos locais do corpo, mas esta forma de combate não prescinde, também, dos pés e das mãos, como forma de *karaté* que é. Assim, podemos observar os lutadores, nesta simulação, executando golpes do estilo de *The Way of the Exploding Fist*, incluindo os eficazes pontapés altos.

Quando o programa acaba de carregar, entra automaticamente em demonstração, de forma a podermos apreciar bem os 16 movimentos possíveis no jogo, e nesta fase se faz a selecção, teclando «1» ou «2», entre um ou dois jogadores. O lutador que controlamos começa como «cinturão branco», defrontando um adversário com a mesma categoria, e o objectivo é fazer que vá subindo de grau, por vitórias sucessivas, até chegar a «cinto negro». Atingir esta fase é difícil, mas mais difícil ainda é progredir de 1.º Dan a 8.º Dan, que é a finalidade última do jogo.

Durante os encontros, cada vez que um lutador é atingido a sua energia (*Chi*) diminui, sendo o nível a que desce indicado pela progressiva mudança de cor da cabeça de dragão, na parte inferior do «écran», que lhe corresponde. Quando a cor muda por completo, é a derrota no próximo golpe. O mesmo se passa com o adversário, o qual deve ser derrotado três vezes, antes passarmos à fase seguinte. Quando se chega à categoria de «cinturão negro», além de defrontarmos o adversário, temos ainda que preocupar-nos em evitar «estrelas» Ninja, atiradas na nossa direcção.



Como jogo, este é, sem dúvida, dos melhores que já vimos, batendo mesmo *Exploding Fist* em muitos aspectos. Os gráficos são excelentes e bastantes realistas, a animação é impecável e não existem praticamente deformações ou misturas de atributos. O único problema, comum a todos estes jogos é o número de teclas que somos forçados a utilizar, quer no ataque quer na defesa, mas o seu domínio consegue-se com a prática. Ao todo, como referimos, são 16 movimentos, controlados por 8

teclas e pelo «disparo». Para um jogador, são as seguintes: «2», «3», «4», «Q», «R», «A», «S», «D» e «Caps», para disparar; o segundo jogador usa «8», «9», «O», «U», «P», «J», «K», «L» e «Symbol Shift», para disparar.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS: (1-10): 9
DIFICULDADE: 16 níveis
CONSELHO: Não perder

CARTÃO JOVEM ENERGIA RENOVÁVEL

Para todos os jovens com idades compreendidas entre os 12 e os 26 anos. Permite a aquisição de bilhetes com redução de 50%, para percursos superiores a 50 km, se as viagens forem iniciadas durante os Períodos Verdes, em épocas determinadas. Pessoal e intransmissível. Entrega imediata. A melhor forma de multiplicares as tuas viagens, durante as férias, ao longo do ano. É o Cartão Jovem. A tua energia renovável.



Pokes & Dicas

O espaço de que dispomos hoje, em virtude da nova secção, não é muito, pelo que passamos já ao «expediente», sem mais comentários.

Na semana passada tínhamos iniciado indicações para o Ricardo Jorge Rodrigues, referentes a *Everyone's a Wally*, e preparavamos para continuar hoje, quando recebemos uma carta do Mário Lopes, de Santa Iria da Zoia, a enviar diversas soluções para fases do jogo. Como os leitores têm a primazia, são as suas dicas que hoje se publicam, prosseguindo nós noutra ocasião. Assim, e passando sobre a forma de reparar a fonte e construir o muro, que já referimos, temos as seguintes:

— Para reparar o fusível: assumir a personagem Harry; apanhar o fio do fusível (fuse wire) e o fusível avariado (blown fuse).

— Para reparar o poste eléctrico: continuando como Harry, entrar na cabina telefónica e jogar o jogo «Asteroides», até ouvir um som curto; sair e apanhar o isolador (good insulator) e a chave de fendas (screw driver), ir até à rua da escola; as faíscas afastam-se e pode-se subir até à rua da escola; as faíscas afastam-se e pode-se subir ao poste e substituir o isolador (a Wilma transporta o isolador e a chave de fendas está na estação de caminho-de-ferro).

— Para selar a encomenda: assumir a personagem Wilma, apanhar o carimbo (rubber stamp) e a encomenda (untamped parcel), caminhar até ao fim da estação dos correios e a encomenda fica carimbada; depois, levar a encomenda até às docas.

(Aqui, o Mário não sabe o que fazer, mas o facto é que isto é o final da sequência para apanhar a letra «E», e a encomenda é trocada pela letra, como depois veremos)

— Para reparar o gancho: como Wally, apanhar o gancho partido (broken hook) e a Super-Cola (super glue) e levá-los para a oficina; por o gancho na bancada, passar por debaixo do torno, com a Super-Cola, e o gancho fica bom. (Depois disto, leva-se o gancho para o guindaste, muda-se para Wilma, trata-se da encomenda, como descreveste acima, e apanha-se a letra «E»).

O Mário pede, por seu turno, indicações para «V» (que já demos) e vidas infinitas para Rambo e Mikie, mas isso já é falta de atenção, amigo. Olha que demos o Mikie há duas semanas! Em contrapartida, manda pokes, que daremos mais adiante, com excepção de Penetrator, que também já saiu.

O Pedro Casaca, que também está a aproveitar com Wally, perguntava, outro dia, qual seria a melhor e mais barata impressora para o Spectrum. Ben, a melhor é um problema, porque tens printers bastante caras, como a Seikosha 1000-AS, que custa quase 60 contos, e há ainda mais caras.

Tudo depende do fim a que se destina. Tens, por exemplo, a Seikosha GP-50S, que não precisa de Interface, ligando directamente ao Spectrum, que custa uns 20 contos e é boa para fazer listagens e pequenos trabalhos (aceita rolo estreito), e, no mesmo género, a Sinclair 2040, mas esta usa papel térmico, que é caro. Se queres um formato maior de papel, tamanho A-4, por exemplo, então, tens que investir os tais 50 ou 60 contos e, se optares por uma Timex 2080, por exemplo, deverás ainda adquirir um Interface.

Quanto à função SCREENS, o manual inglês do Spectrum explica-te para que serve, no capítulo 20.

O André Ferreira Gonçalves, de Pombal, mandou a solução de Zorro (um pouco tarde, André, pois já a demos, não deves ter lido o jornal nesse dia) e pede ajuda para D-Day, procurando saber «como se faz passar a vez de jogar». Alguém quer responder?

Novidade americana

PASSADO REGRESSA COM «ALTER EGO»

Lembra-se daquela noite romântica com a atrevida garota de 10 anos com ar de quem tinha 11? Nunca pensa como a sua vida seria diferente se tivesse aceite o convite para provar o seu novo baton de morango «da forma mais divertida»?

E aquela fotografia que o convidou para uma sessão no seu estúdio? Por ser demasiado desconfiado não terá perdido a oportunidade de se tornar numa estrela de cinema?

Agora você poderá descobrir tudo isso. «Alter ego» é um novo jogo de computador da firma norte-americana de software «Activision», que lhe permite viver a sua vida e descobrir aquilo que ela «poderia ter sido».

«Alter ego» é sedutor de se jogar, e tem um incrível sentido de humor poucos jogos de computador o farão rir à gargalhada, mas este, provavelmente, fa-lo-á.

Excelente terapia

Constitui também uma excelente terapia. Foi escrito pelo psicólogo clínico Peter

J. Favaro, e leva-nos a algumas das mais comuns encruzilhadas da vida, deixando-nos reviver alguns dos nossos medos e ansiedades, dando-nos um sentido de perspectiva desses acontecimentos.

É possível ter-se uma ideia do que a nossa vida poderia ter sido se tivéssemos sido mais aventureiros, românticos, inibidos ou estudiosos.

Podemos mesmo descobrir, depois de nos terem acontecido algumas coisas terríveis durante o jogo, que a nossa vida actual é bastante boa comparada com aquilo que poderia ter sido...

Favaro, o autor do programa, utilizou as experiências de centenas de pessoas para criar os cenários do jogo.

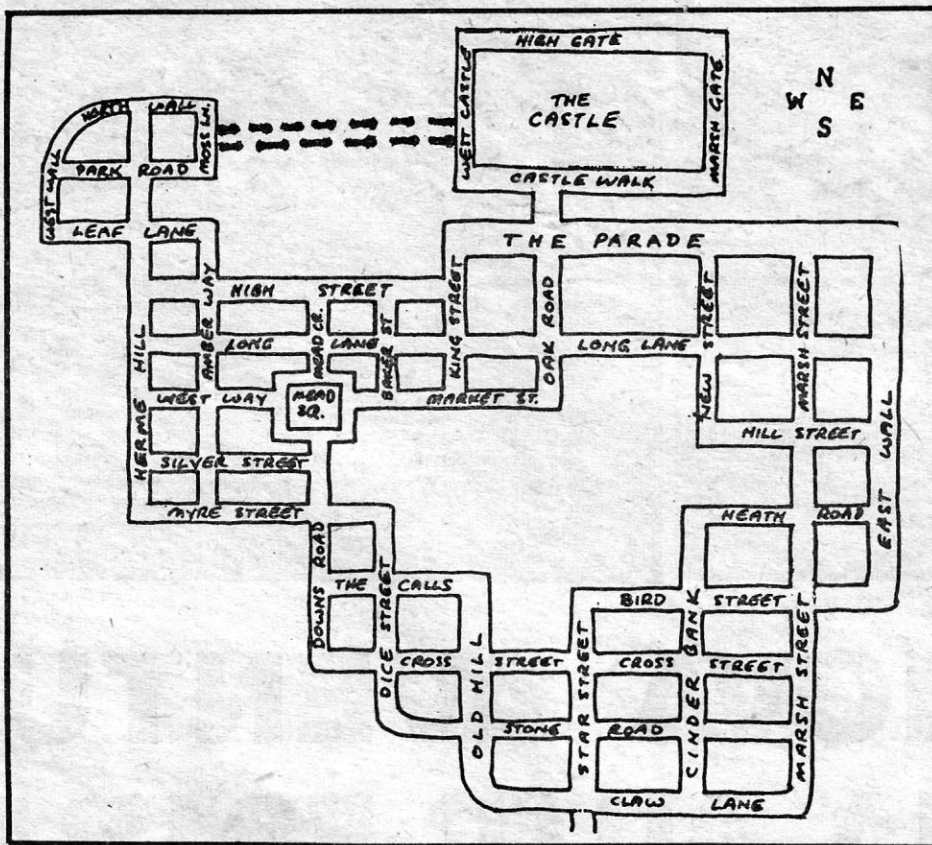
À medida que fazemos as nossas escolhas, o programa oferece-nos sábias perspectivas e conselhos simpáticos, mostrando que afinal não fomos tão estúpidos como çensavamos quando des-

perdiçamos a oportunidade de «caçar» a namorada do nosso maior amigo ou decidimos ser amigo do novo colega estrangeiro na «primária», que ainda nem sabia português.

O jogo poderá ser de grande utilidade terapêutica para adolescentes que tentam desenvolvencillar-se com alguns problemas de passagem à idade adulta.

Nesse estúdio da vida, o programa «joga» com muita eficácia, com, por exemplo, as pressões sociais.

O seu realismo reflete-se no facto de que alguns dos cenários reproduzidos por Favaro se referem a problemas sexuais pelos quais as pessoas comumente passam. Exploram, por exemplo as reacções de um jovem quando vê pela primeira vez o desdóbravel central da revista «Playboy» ou as suas opções com o sexo oposto quando pela primeira vez o convidam para uma festa de adolescentes.



E vamos aos pokes

Começamos com os enviados pelo Mário Lopes:

- RAID OVER MOSCOW: POKE 46512,182 ou 30414,182,
- SCUBA DIVE: POKE 55711,255 ou 55719,255
- MONTY MOLE: POKE 38009,0
- KNIGHTLORE: POKE 53567,0

Mais alguns do Pedro Casaca, de 14 anos, de Lisboa:

- PROFANATION: POKE 49280,255
- ARABIAN KNIGHTS: POKE 57838,0
- THE KILLING: POKE 52161,0 ou 52162,0
- CHUCKIE EGG II: POKE 65535,184

O Jorge Miguel Amaral Pinto envia também pokes, mas, com tanto azar, que já publicámos a maioria, designadamente, *Frankenstein*, *Dynamite Dan* e *Mikie* (que saíram há duas semanas). Mas, para não ficares desapontado, vamos dar outros dois:

- GYROSCOPE: POKE 53922,0 (vidas): POKE 59146,0 (tempc)
- SWEVEO'S WORLD: POKE 33219,0

Quanto à correcção que fazes, em relação ao *Starquake*, é de facto SONIQ, e isso escrevemos, mas foi uma gralha que deu a má grafia. Se o poke não entra, não entra, vamos tentar arranjar um programa. E, já agora, o Jorge pede pokes para *Turbo Esprit*. Venham eles!

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — Bomb Jack
- 2.º — Green Beret
- 3.º — The Way of The Tiger
- 4.º — Comet Gail
- 5.º — Sai Combat
- 6.º — Micky
- 7.º — Superball
- 8.º — Comando
- 9.º — Cyberum
- 10.º — Desert Rats

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

Linha a linha...

UMA nova secção se iniciou hoje neste suplemento, conforme há semanas tínhamos referido, a propósito de pequenos programas e truques que alguns leitores nos enviaram e que diziamos não terem cabimento nos pokes & dicas. Em princípio, não teremos periodicidade semanal, a não ser que algum dia tal venha a justificar-se, mas publicá-la-emos à medida que formos recebendo material dos leitores.

Deixamos à vossa consideração um aspecto importante. Pela nossa parte, é impossível controlar se o que nos enviam é mesmo vosso ou «pirateado» ou apenas «inspirado» em qualquer programa que tenham visto. Pensamos que o importante é vocês mandarem coisas que sejam mesmo vossas, por simples que sejam, e vamos partir do princípio de que assim é. Claro que há truques cuja autoria se ignora, para além daqueles que vocês próprios descobrem, como o resultado de diversos RANDOMIZE USR, por exemplo, e isso é diferente, mas procurem contribuir com qualquer coisa mais, como é exemplo o programa com que abrimos esta secção.

O nosso já conhecido Luís Miguel Santos, do Cartaxo, enviou-nos um programa de sua autoria, que se destina a guardar programas em Basic na zona de memória onde se guarda a imagem. Este programa transfere um programa Basic, que tenha menos de 6912 bytes para a outra zona, gravando-o com auto-run.

```
9990 LET B=23552
9991 FOR A=16384 TO 23296 STEP 1
9992 POKE A, PEEK B: LET B=B+1
9993 NEXT A
9994 SAVE «nome» CODE 16384, (PEEK 16473+256*PEEK
16474)-16384
```

Luís Miguel, que anda a iniciar-se em código-máquina, gostaria de ver jogos seus à venda, mas isso não é muito fácil. Para já, a edição de software em Portugal é muito limitada, como sabes, e a «pirataria» abunda. É lançado um jogo e o mais provável é aparecerem cópias no mercado, de forma perfeitamente incontrolável, daí a pouco tempo. Tenta contactar, no entanto, com algumas das principais firmas de software, que podes encontrar na lista telefónica, como a Timex, a Triudus, ou uma menos conhecida, como a Hardware Software House (passe a publicidade):

Do mesmo autor, recebemos ainda estas duas formas de desenhos com uma só linha (e com efeitos interessantes)

```
10 FOR N=0 TO 87: CIRCLE N,N,N: NEXT N
```

```
OU
10 PLOT 145,12: OVER 1: DRAW 60,60,51 ↑ 4
```

E ainda diversos RANDOMIZE USR, dos quais citamos 1270, 1281, e 1283 a 1289 e 1301 (que simulam as riscas de carregamento), e ainda o 1234.

Programa para desenho

Miguel Nuno Grima, de Sacavém, também já aqui citado, mandou este programa para executar um desenho:

```
1 BORDER RND*6: PAPER RND*6: INK 9: CLS
10 LET A=1: LET B=1
20 FOR T=1 TO 185 STEP 5
30 CIRCLE T, A, B
40 LET A=A+2: LET B=B+2
50 NEXT T
```

E mais efeitos

Paulo Jorge Diogo Rodrigues mandou-nos o seguinte:

```
10 FOR N=128 TO 255: POKE 22400+N, N: NEXT N
E ainda
10 FOR M=1 TO 255
20 FOR N=0 TO 255
30 PRINT
40 POKE 23642,255: POKE 23693,N
50 POKE 23607,N
70 NEXT N: NEXT M
80 RANDOMIZE USR 1300
```

O «departamento de truques» deu estes:

- Eliminar a função «Edit»: POKE 23572,32
- Eliminar o comando «Break»: POKE 23613,82

Mas, quanto a «truques», terminamos com o leitor por que começámos, Luís Miguel Santos, que proporcionou os seguintes:

- POKE 23756,0 — a primeira linha passa a ser a linha 0 e fica-se com protecção anti-MERGE
- POKE 23755,100 e POKE 23755,0 — fazem desaparecer e reaparecer, respectivamente, a listagem do programa
- POKE 23607,0 e POKE 23607,60 — o primeiro torna ilegíveis os caracteres e o segundo fá-los reaparecer
- POKE 23659,0 — contém as linhas inferiores do «écran» e, se houver «Break», o programa bloqueia

- POKE 23613,82 — protege um programa do «Break», não permitindo a interrupção: no entanto, instruções como FOR... NEXT, GOSUB... RETURN, e GOTO desactivam-no, pelo que deve ser colocado antes e depois de cada uma destas instruções.

E é tudo, por hoje. Esperemos então poder continuar esta secção com novos contributos. Só pedimos que mandem as listagens perfeitamente legíveis, de preferência à máquina, e no vosso próprio interesse.